

Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad.

Volumen1, Número 4, Octubre 2015, ISSN: 2387-0907, Dep. Legal: J-67-2015

<http://riai.jimdo.com/>

PRÁTICA DE GAMES, NOVOS LETRAMENTOS E MULTILETRAMENTOS CRÍTICOS

(Practice games, new literacies and critical multiliteracies)

Esp. Adelaide Maria de Lima Magedanz

Mestranda em Estudos de Linguagem (UFMT-Brasil)

Fecha de recepción: 01-08- 2015

Fecha de aceptación: 22-09- 2015

Páginas 57 - 69

Resumo.

Este artigo propõe suscitar uma reflexão sobre *games* como um fenômeno da cultura contemporânea, semiotizada, ainda não sedimentado, contextualizando o seu enfoque nos novos letramentos e multiletramentos críticos no ensino, considerando o videogame como um fenômeno social que atravessa a vida de jovens e adolescentes, permeados por uma multiplicidade de linguagens que, muitas vezes, são construídas por eles na interação com amigos, sem uma atitude reflexiva. A metodologia qualitativa baseia-se nos pressupostos sinterpretativistas a qual se efetivará mediante a realização da observação e entrevistas orientadas junto aos adolescentes que têm no uso do videogame uma prática recorrente. A discussão dos resultados será de forma interpretativa, tendo em vista uma maior compreensão do discurso dos adolescentes observados e posteriormente entrevistados para esta reflexão. A conclusão investigará a prática de jogos eletrônicos, vivenciada pelos adolescentes como contribuição para a minha própria prática levantando indagações para futuras pesquisas. Fazem-se alguns apontamentos sobre as pesquisas acerca dos jogos eletrônicos em seguida explicitam as teorias dos novos letramentos e multiletramentos, direcionando para uma possível reflexão crítica no trabalho com *games*.

Palavras-Chave: Letramentos. Games Multiletramentos críticos.

Abstract.

This article proposes to raise a reflection on games¹ as a phenomenon of contemporary culture, semiotized, not yet settled, contextualizing its focus on new literacies and critical multiliteracies in teaching, considering the game as a social phenomenon that runs through the lives of young people and adolescents, permeated by a multiplicity of languages which often are built for them in interacting with friends, without a reflexive attitude. The methodology qualitative approach based on the interpretive assumptions which will be realized by conducting observation and guided interviews with adolescents who have the use of video games a recurring practice.

¹Utilizou-se neste texto os termos *jogos digitais*, *jogos eletrônicos* e *games* como sinônimos.

The discussion will be interpretively, with a view to better understanding the speech of teenagers observed and later interviewed for this reflection. The conclusions investigate the practice of electronic games, experienced by teenagers as a contribution to my own practice raising questions for future research. They make up some notes about research acerca de electronic games then explain the theories of new literacies and multiliteracies, directing possible for a critical reflection on work with games.

Keywords: Literacies. Games. Critical multiliteracies.

Introdução.

A disseminação de estudos acerca dos games na ambiência acadêmica brasileira começou no final dos anos noventa, com os primeiros estudos defendidos que tinham esse objeto como fenômeno cultural. Apesar de inúmeras pesquisas, grandes autores concordam que o jogo é uma entidade sem definição já que representa uma busca de satisfação de uma necessidade não material do ser. O jogo não é exclusivo desta ou daquela sociedade e muito menos exclusividade da espécie humana em todas as culturas o jogo está presente e os animais também jogam. Huizinga assevera que o jogo lança sobre nós um feitiço: é "fascinante", "cativante". Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver as coisas: o ritmo e a harmonia. Assim o autor Huizinga (1993, p. 33), diz ser o jogo uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinantes limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado, de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana'.

Dentro desse prisma, é compreensível o número alarmante de jovens e adolescentes fascinados em algum tipo de jogo, passando horas, ganhando uma posição dominante no tempo de lazer desses sujeitos e até a substituir as atividades mais prezadas, como leitura ou esportes. Mesmo no exercício da docência, encontramos alunos adolescentes que têm práticas de leitura e de escrita fora da sala de aula que vão de encontro com as que trabalhamos no âmbito escolar, apresentando uma identidade multifacetada, adolescentes cada vez mais conectados, imbricado em práticas letradas cada vez mais mediadas pela tecnologia: O videogame é uma delas. Trazem elementos culturais, históricos e sociais, se apropriam de uma multiplicidade de linguagens visuais, auditivo, espacial, gestual que ampliam suas habilidades que não são abordadas no meio escolar, distanciando da sua realidade. Assim, o aluno adolescente não pode ser mais visto como mera massa a ser trabalhada por forças externas, mas como um agente de letramento, que participa ativamente da construção e desconstrução de seu mundo social e cultural, tornando verdadeiros especialistas dentro desse território.

É nesse contexto, que teóricos (Buzato, 2007; Jordão, 2007; Menezes de Souza, 2011; Rojo, 2007); vêm enfatizando a importância dos estudos de novos letramentos entendidos como práticas sociais que podem ser manifestadas de diferentes formas, em lugares diferentes e em situações distintas. Destaca que em certos artefatos

digitais, observa-se um uso bem desenvolvido de algumas habilidades que a escola deveria, hoje, tomar por função desenvolver tais como: Letramentos da cultura participativo-colaborativa, letramentos críticos, letramentos múltiplos e multiletramentos. (Rojo, 2013, p. 8).

Nessa perspectiva, destaca-se uma dessas realidades ou práticas sociais os videogames que tornaram um costume em diversos contextos da vida de jovens, adolescentes e crianças, também vivenciados entre nas paredes da escola, tornando um elemento instigador aos meus olhos. Estes são engajados em diversos eventos de letramentos que são desprezados pela instituição. Desse modo, pode-se antever um imenso, não mensurável banco de dados que o vídeo game pode comportar.

Assim, diante desse conflito, a investigação, em andamento, busca problematizar, de que forma os adolescentes constroem sentidos por meio da cultura dos games? Identificando a prática de games na vida de cinco adolescentes vivenciando as possíveis implicações e, em que consistem as suas experiências as formas de interpretação relacionadas ao jogo contextualizando o seu enfoque nos novos letramentos e multiletramentos críticos no ensino.

E, para a condução deste estudo, seguem o objetivo geral e os específicos visando uma melhor interpretação dos dados.

Objetivo Geral: Investigar as experiências e formas de interpretação e de construção de sentidos dos adolescentes, em relação à prática de videogame e entender o processo de letramento desenvolvido pelos adolescentes na prática do game MMORPG.

Objetivos Específicos:

- Observar os significados na prática de jogos do MMORPG, desenvolvidos pelos participantes da pesquisa;
- Analisar a forma de construção de significados e de interpretação apresentados pelos adolescentes, durante a prática do RPG;
- Identificar caminhos que possam possibilitar essa prática de letramento no contexto escolar;
- Verificar os efeitos dessa prática de letramento na vida escolar dos adolescentes

Metodologia.

Esta Investigação se ancora na pesquisa de cunho qualitativo baseia-se nos pressupostos teóricos de (Bortoni-Ricardo, 2008; Flick, 2009), a qual se efetivará mediante a realização da observação e entrevistas orientadas junto aos adolescentes que têm no uso do videogame uma prática recorrente.

Ao tratar da pesquisa qualitativa, Flick (2009, p. 21) relata que "a pesquisa qualitativa é de particular relevância aos estudos das relações sociais devido à pluralização das esferas da vida". Dessa forma, optar pela abordagem qualitativa é perceber essa pluralidade de diferentes olhares, sem se preocupar em testar teorias formuladas e sim, focar nas interações entre os sujeitos. Nesse norte, a pesquisa qualitativa

propõe o enfoque na percepção e interpretação dos significados que são construídos pelos entrevistados, e como figuram o mundo, firmados em suas próprias realidades, considerando seu envolvimento em contextos sociais, atribuindo sentidos segundo suas experiências.

Ainda para Flick (2009), a pesquisa qualitativa tem seu foco nos textos. A interpretação se dá através do material colhido, servindo de base para as análises que são realizadas de forma reflexiva – da teoria ao texto e deste à teoria. Isso justifica que o pesquisador, em suas interpretações é um construtor do percurso da pesquisa e, se tratando da Linguística Aplicada, é relevante que as investigações partam de premissas qualitativas, por serem os métodos mais coerentes quando o fenômeno em estudo é complexo, de natureza social (Bortoni-Ricardo, 2008).

Conforme Denzin e Lincoln (2006), o pesquisador trabalha junto com os indivíduos pesquisados, na compreensão do objeto da pesquisa, baseando-se no mundo natural do sujeito de estudo, e esta compreensão é considerada como um processo intelectual pelo qual o investigador adquire conhecimento a respeito do significado da ação humana (Schwandt, 2006).

Em concordância com os teóricos Denzin e Lincoln (2006), ao discorrerem sobre a pesquisa interpretativa, a afirmativa de que é um meio pelo qual os pesquisadores experimentam maiores condições de se aproximar de seus atores sociais, valendo-se das descrições valiosas do mundo social em que estes estão inseridos: o outro passa a ser interpretado pelas lentes e pelos padrões culturais do pesquisador.

Conhecendo os novos letramentos e multiletramentos.

O termo 'Novos Letramentos' foi cunhado por Gee (1991 apud STREET, 2003) a partir da observação que emergiam, no final dos anos 70 e início dos anos 80, no Brasil, Estados Unidos e Europa. Tais estudos focavam muito mais o 'lado social do letramento' do que seu lado cognitivo (Street, 2003, p.77). Dessa forma, o 'novo' está relacionado à 'virada social' – no campo de pesquisa do letramento, ocorreu o que Gee (2000a) denominou de 'virada social', também conhecida por 'virada sociocultural' (Lankshear, 1999). A 'virada social' representou uma mudança paradigmática: da mente do indivíduo, passou-se a considerar leitura e escrita a partir do contexto das práticas sociais e culturais (históricas políticas e econômicas). Colocar no rodapé.

Segundo Lankshear (1999) e Lankshear; Knobel (2011, p. 5), os trabalhos de Paulo Freire (como "Pedagogia do Oprimido", publicada nos anos 70) também tiveram grandes contribuições na constituição dos estudos do letramento. Paulo Freire, de acordo com os autores (idem), denunciou as concepções tecnicistas do letramento, provocando a comunidade acadêmica para a necessidade de uma revisão sociocultural da teoria.

Na década de 90, após o surgimento dos novos letramentos, na Nova Londres, renomados teóricos da Pedagogia Crítica, reuniram-se, com o objetivo de discutir o

futuro do letramento considerando a rápida mudança pela qual passa o mundo em questões tecnológicas e da informação (Cope; Kalantzis, 2008). Esse grupo foi denominado de New London Group, ou Grupo de Nova Londres e desse encontro resultou o manifesto *A Pedagogy of multiliteracies – Designing Social futures “Uma pedagogia dos multiletramentos – desenhando futuros sociais”*, cujos temas principais foram: ‘a crescente diversidade linguística e cultural’ presente nesses países – resultado de uma economia globalizada e a ‘multiplicidade de canais e meios (modos semióticos) de comunicação’ – como consequências das novas tecnologias. Esses dois assuntos foram responsáveis pelo prefixo multi, da denominação “Multiletramentos” (COPE; Kalantzis, 2000, 2009).

Diante desses pontos principais, os autores preocuparam-se em realizar discussões acerca dos efeitos do contexto contemporâneo altamente diversificado e tecnologizado sobre a escola, ou seja, a necessidade de a escola considerar os novos letramentos emergentes na contemporaneidade e a necessidade de conceber nos currículos a variedades de culturas existentes na escola. O Grupo de Nova Londres enfocava que “(...) essa juventude – nossos alunos – contava já há quinze anos com outras e novas ferramentas de acesso à comunicação e à informação e de agência social, que acarretavam novos letramentos, de caráter multimodal ou multissemiótico” (Rojo, 2012, p. 13).

Dessa maneira, Multiletramentos consiste, então, na necessidade de combinar o desenvolvimento de uma postura crítica e reflexiva diante de uma sociedade que adota o texto escrito, bem assim o suporte textual existente em novas linguagens e tecnologias. Em conformidade com Cope & Kalantzis (2000), a perspectiva dos Multiletramentos caracteriza a construção de sentidos, recorrendo não só o material impresso, por igual os recursos oferecidos por mecanismos digitais. Em síntese, a perspectiva dos Multiletramentos espera de seus educandos o posicionamento reflexivo-crítico não apenas quando estes são expostos a textos escritos, mas também a textos visuais, sonoros e gráficos, culminando na interpretação de mundo.

Nessa perspectiva, para abranger a multimodalidade e a multiculturalidade existente na sociedade, o grupo criou o termo “multiletramentos”. Rojo (2012) afirma que diferente do conceito de letramentos (múltiplos), que aponta para a multiplicidade e variedade das práticas letradas, o conceito de multiletramentos aponta para a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos.

Knobel & Lankshear (2007, p.4) chamam Multiletramentos de Novos Letramentos, ou “formas socialmente reconhecidas de gerar, comunicar e negociar contexto significativo por meio de textos codificados dentro de contextos de participação em discursos (ou como membros de discursos)”. Nesse viés, os alunos deixam de ser vistos como aculturados, revelando-se sujeitos com culturas complexas que se inter-relacionam com a escola.

A ampliação da Internet requer uma reavaliação do que seja uma competência letrada, visto que é impossível não associar o ensino e a aprendizagem às práticas sociais atuais relativas à mediação do computador.

Hoje em dia, com a exigência da tecnologia efetivada em nosso meio, o uso da linguagem exige novas habilidades como saber pesquisar, enviar um e-mail, utilizar redes sociais, entre outros, segundo as nossas necessidades.

Silva (2012) vem dizer que as práticas sociais tomaram um perfil diferente requerendo ações novas entre os participantes. Tomamos como exemplo, algumas habilidades desenvolvidas num game: manusear um controle, a descoberta de pistas para prender bandidos, entender a mensagem dos comandos, enfim, saber se apropriar do jogo sem a necessidade do deslocamento geográfico, que hoje faz parte do mundo contemporâneo emergindo novas práticas letradas e novas formas de leitura e escrita.

Nessa direção, Borba e Aragão (2012) definem multiletramentos como a capacidade de lidar adequadamente com as novas linguagens e tecnologias, adquirindo a consciência de que fazer bom uso delas significa torná-las úteis e favoráveis a si. As novas tecnologias requerem de seus usuários o domínio de novas linguagens para a construção de significados, que integram outros meios semióticos, como sons, imagens. Em uma capa de revista, temos a linguagem verbal e imagens (fotos, ilustrações); em uma reportagem televisiva, temos áudio (as falas do narrador, do âncora, do entrevistador e do entrevistado), escrita (data, por exemplo), imagens em vídeo (Rojo, 2012).

Assim, os letramentos tornam-se multiletramentos e são necessárias novas ferramentas, como Rojo (2012) elenca: de vídeo, tratamento de imagem, áudio, edição e diagramação, além das manuais que existiam antes (papel, lápis, caneta, giz e lousa). Como outras práticas também são necessárias, tanto de produção quanto de análise crítica como receptor ou usuário.

Por sua própria constituição e funcionamento, ela [mídia digital] é interativa, depende de nossas ações enquanto humanos usuários (e não receptores, ou espectadores) – seu nível de agência é muito maior. Sem nossas ações, previstas, mas com alto nível de abertura de previsões, a interface e as ferramentas não funcionam. Nessa mídia, nossas ações puderam, cada vez mais, permitir a interação também com outros humanos (em trocas eletrônicas de mensagens, síncronas e assíncronas; na postagem de nossas ideias e textos, com ou sem comentários de outros; no diálogo entre os textos em rede [hipertextos]; nas redes sociais; em programas colaborativos nas nuvens. (Rojo, 2012, p. 24-25).

Games e multiletramentos: Possibilidades de experiência crítica em sala de aula.

Como já dito anteriormente, no decorrer do exercício de professora, deparamos com alunos adolescentes apresentando novas práticas letradas que estão em circulação

na sociedade e que ainda não são efetivadas no ambiente escolar. Nesta discussão incluiu vídeo game, uma dessas práticas, um fenômeno social, que pertence à nova cultura e tem se tornado cada vez mais popular nos últimos anos, especialmente entre os jovens.

É inegável queos jogos, providenciam aos envolvidos uma experiência nova na qual é possível viver num mundo novo, saindo da realidade monótona da sala de aula, transfigurando num "espaço híbrido" e "realidade híbrida" - palavras-chave utilizadas por Souza e Silva, (idem, p. 28), como fusão das bordas entre espaços físicos e digitais, formando espaços conectados, escolhidos pelos jovens e adolescentes para brincarem livremente, longe dos olhos disciplinados de pais e professores, um mundo possível porque no jogo, ambos são inseparáveis, um exercendo o controle sobre o outro (Santaella, p. 413).

Ao questioná-los sobre o grande interesse em jogar um game, demonstraram prazer e conhecimento acerca desse universo que, segundo eles, ser acolhedor, além da oportunidade de poder competir e escapar da realidade escolar que só exige responsabilidades, tendo que, forçosamente, desenvolver exercícios de repetição sem sentido. Nessa direção Paula Sibília (2012, p. 65) ressalta:

(...) não admira que agora, quando as novidades das últimas décadas, substituíram em boa medida os estilos de vida precedentes, a sala de aula escolar tenha se convertido em algo terrivelmente "chato", e a obrigação de frequentá-la implique uma espécie de calvário cotidiano para os dinâmicos jovens contemporâneos. A apatia e o escasso entusiasmo que eles demonstram em tais contextos seriam sintomáticos dessa falta de sentido, evidenciada também pelas altíssimas taxas de "deserção escolar" que se constata em todo o mundo.

Um exemplo ilustrativo disso são as aulas nos Laboratórios de Informática: Estando eu, coordenando um desses laboratórios em uma escola da rede pública, ao receber os alunos para desenvolverem atividades formais, trabalhadas pelo professor em sala de aula, foi possível notar o fascínio desses jovens e adolescentes pelo jogo. Qualquer distração por parte do professor, lá estavam, conectados em algum jogo e, logo que descobertos, eram duramente repreendidos, confirmando o que Sibília diz sobre a chatice das aulas e os professores, por sua vez, muitas vezes não sabem como enfrentar esse novo conflito.

Diante desses apontamentos, acredito que seja pedagogicamente relevante tentar compreender de que forma os adolescentes constroem sentidos através dos games, como se apropriam disso, entender no que consistem as suas experiências e formas de interpretação relacionadas ao jogo. Considerando que os adolescentes já vão à escola com determinadas competências que muitas vezes, superam as dos professores. São habilidades que não são obtidos em contextos de ensino, como escolas, mas são adquiridas informalmente, ou seja, fora das paredes escolares. E para que isso se torne real exige uma tomada de atitudes por parte de nós

professores: entrar no jogo, conhecer os mecanismos e caminhos que poderemos usar como uma possível reflexão crítica com a prática dos jogos.

Teóricos empenhados nos estudos acerca de videogames (Gee, 2004, 2007; Prensky, 2001, 2006) notaram que os jogos têm potencial para a aprendizagem, pois podem ser espaços em que ocorrem vínculos de sociabilidade, de desenvolvimento cognitivo e que são permeados pela interação e interatividade. Além do quesito diversão, os jogos permitem a seus usuários, dentre outras características, o reconhecimento e o entendimento de regras existentes, a identificação dos contextos em que elas aparecem e até mesmo a possibilidade de sua subversão e modificação.

No âmbito nacional, diversas pesquisas (Ferraz, 2006; Duboc, 2007; Seabra, 2007; Motta, 2007; Rocha, 2010, Edmundo, 2010; Sousa, 2011, entre outras) apontam para a necessidade da inserção prática das teorias dos Multiletramentos na educação, tentando propiciar formação crítica por meio da linguagem, como uma estratégia de questionamento das relações de poder presentes nas representações discursivas dos alunos e em suas comunidades.

Magnani (2007) em seu trabalho *Por dentro do jogo: videogames e formação de sujeitos críticos* concluem que não é desejável discutir teoricamente o uso de *videogames* sem antes refletir porque, como es, para quem eles foram desenvolvidos. Deve-se também considerar a possibilidade que as simulações abrem para a reflexão social crítica e no âmbito pedagógico, o videogame oferece uma base interessante para refletir sobre a complexa relação existente entre as possibilidades de ação dos sujeitos e os condicionamentos sociais que tendem a limitá-las. Nesse sentido, a interação analítica com jogos digitais pode resultar em exemplos bastante concretos e ilustrativos de valores e formas de agir e pensar na sociedade que se diferenciem daqueles inicialmente trazidos por seus jogadores. No entanto, para que essa abordagem frente aos *videogames* torne-se possível, é necessário que se compreenda, mesmo que de uma forma genérica, como se dão e a interação e a construção de sentidos nesses jogos, visto que elas possuem características bastante destoantes das formas mais tradicionais de leitura.

Certamente, os videogames não estão isentos da carga de ideologias pertencentes àqueles que os financiaram e produziram, pois refletem traços da cultura em que estamos inseridos, uma cultura que nós podemos transformar (GEE, 2007). Portanto, são artefatos culturais e, como tais, refletem valores e apóiam visões específicas de mundo. Gee (2007) nos esclarece que o aprendiz necessita saber não apenas como entender e produzir significados em um determinado domínio semiótico (games, no nosso caso), mas aprender a pensar sobre o domínio como um complexo sistema de partes inter-relacionadas.

Assim como é característica dos meios de comunicação da nova era da informação, a imensa quantidade de multimodalidades e multissemioses encontra-se presente também nos jogos. Para Cope e Kalantzis (2009), multimodalidade é a capacidade de misturar modos, como: Som, linguagem, escrita, imagem fixa e imagem em

movimento e que podem ser reunidos, armazenados, distribuídos e reduzidos para a plataforma comum do mundo digital. No mesmo sentido, Gee (2007) faz a afirmativa de que os videogames são uma forma de letramento multimodal por excelência, tendo em vista que vão além das palavras e imagens para incluir sons, música, movimento e sensações corporais. Assim sendo, a indústria responsável pela criação dos games e os designers tiveram que se atualizar diante da necessidade contemporânea de recursos multimodais, como a percepção tátil e a imersão virtual, entre outros.

A tarefa de jogar videogames exige que seus usuários tenham compreensão dos letramentos multissemióticos, que vão além da letra/livro e rumo aos campos do design, da música, das imagens. Gee (2007, p. 19) define “domínios semióticos” como sendo “um conjunto de práticas que recruta uma ou mais modalidades (ex.: língua oral ou escrita, imagens, equações, símbolos, sons, gestos, gráficos, etc.) para comunicar tipos distintos de significados”. Quando jogamos um game usamos um conjunto de práticas para extrair significados de uma série de códigos semióticos. Compreender significados é uma forma ativa de aprender e isso atrai muito, preferencialmente, os jovens da atualidade.

Nesse prisma, caracterizando os games como sendo uma dessas mídias, uma prática dinâmica, múltipla, híbrida, também textos multimodais e multiculturais que integram a linguagem, novos letramentos estão incorporados, enfim um universo em que os alunos adolescentes estão imersos, saber se jogam por diversão ou jogam um game de maneira produzirá, como essa cultura de massa é interpretada, como torná-la útil e favorável aos que jogam diante de uma necessidade. Para isso é necessário entrar no jogo, saber como o adolescente se apropria desses multiletramentos.

Nesse seguimento, a pesquisadora Roxane Rojo afirma ainda que, a inserção de multiletramentos no ambiente escolar incluiria não apenas o uso das novas ferramentas de comunicação, mas também as práticas de produção e análise crítica desses textos multimodais e multiculturais, abrindo espaço na sala de aula para o estudo de diversidades culturais historicamente menos valorizadas no contexto escolar. Argumenta a necessidade de uma pedagogia dos multiletramentos e sugere modos de pô-la em prática.

Dentre esses textos multimodais e multiculturais, incluo o videogame como um artefato multiletrado que precisa ser entendido, e para tal faz-se necessário ocupar esse território, entrar no jogo, deixar-se fascinar e saber como são interpretados, até porque o adolescente pode realizar ações e ao mesmo tempo pode não ter muita criticidade nas questões que envolvem o jogo como o grau de violência, sobre a sustentabilidade nos temas, e o professor tem um papel fundamental no sentido de interferir nessa realidade híbrida, visto pelos usuários adolescentes como entretenimento.

Estes são envolvidos por sensações, atitudes e hábitos, encontram um universo que valoriza a superação; a cada jogo, uma experiência nova, na qual é possível viver um mundo prazeroso, fora de seu universo real, tendo influência direta sobre os eventos que ocorrem à sua volta desde escolher companheiros, missões, e finais, mas, em,Effect ou então simplesmente administrar uma cidade como em Sim City além da prática de uma segunda língua para a resolução das atividades trazidas nesses jogos. Enfim, os jogos de videogame apresentam significantes e significados, intimamente ligados a elementos culturais, históricos e sociais. Trata-se de um território multifacetado, onde os jogadores podem encontrar inúmeras possibilidades de aprendizado.

Mesmo imersos nesse território multiletrado, sabemos que o adolescente, o principal consumidor dessa cultura de massa, não tem, naturalmente, uma capacidade crítica mais alargada, ou seja, consome o produto e pouco questiona e o professor como coordenador, na perspectiva do letramento crítico, é o mediador do conhecimento (Jordão, 2014) "é o papel do professor, ampliar seu leque de procedimentos interpretativos e visões de mundo, para poder ajudar os alunos a ampliarem também os seus, ou seja, o professor precisa expor seus alunos a diferentes textos e a diferentes modos de ler e construir sentidos." Nesse caso, tratando de games, os alunos são os especialistas, onde as ações serão compartilhadas entre ambos, aluno e professor.

Esta se ancora na pesquisa qualitativa baseando-se nos pressupostos da pesquisa interpretativista (Bortoni-Ricardo, 2008; Flick, 2009), a qual se efetivará mediante a realização da observação de entrevistas orientadas junto aos adolescentes que têm no uso do vídeo game uma prática recorrente, com análise documental do diário de pesquisa.

Discussão dos resultados.

Devido à pesquisa se encontrar em andamento, alguns apontamentos se apresentam de forma parcial. A análise dos resultados da pesquisa qualitativa será de forma interpretativa, tendo em vista uma maior compreensão do discurso dos adolescentes observados e posteriormente entrevistados para esta reflexão.

E, para a condução deste estudo, seguem os objetivos geral e específico, visando uma melhor interpretação dos dados.

Objetivo Geral: Investigar as experiências e formas de interpretação e de construção de sentidos dos adolescentes, em relação à prática de videogame e entender o processo de letramento desenvolvido pelos adolescentes na prática do game MMORPG.

Objetivos Específicos:

Observar os significados na prática de jogos do MMORPG, desenvolvidos pelos participantes da pesquisa;

-Analisar a forma de construção de significados e de interpretação apresentados pelos adolescentes, durante a prática do RPG;

- Identificar caminhos que possam possibilitar essa prática de letramento no contexto escolar;
- Verificar os efeitos dessa prática de letramento na vida escolar dos adolescentes

Roteiro básico de entrevista.

- a) O que gosta de fazer fora da escola?
- b) Gosta de jogar videogame?
- c) Por que seu interesse pelos jogos?
- d) Como (com quem) aprendeu a jogar?
- e) Com quantos anos começou a jogar?
- f) Que tipo de jogo (s) prefere?
- g) Algum jogo que não joga, mas gostaria de jogar?
- h) Você joga em outros contextos além deste?
- i) Você acha que os videogames ensinam alguma coisa ou só servem para passar o tempo? Se ensinam; O que ensinam? Dê exemplos de coisas que você já aprendeu com um videogame?
- j) Por que seu interesse pelo GTA?
- k) Você fez amizades com outras pessoas enquanto jogava?
- l) Como você se identifica no jogo?

Perguntas sobre a interpretação que o adolescente teve sobre o jogo.

- a) O que você já sabia sobre o GTA antes de jogar? O que de novo ficou sabendo, agora depois de jogar?
- b) Você acha que os jogos do GTA são só para se divertir, ou eles têm outros propósitos?
- c) Qual seria esse propósito?
- d) Existe diferença entre os jogos do GTA com outros tipos de jogos? Qual (s)?
- e) Você acha que o jogo traz uma mensagem? Qual seria essa mensagem?
- f) Foi fácil ou difícil de aprender a jogá-los? E de entendê-los?

Perguntas sobre a escola.

- i) Considera um bom aluno? Por quê?
- ii) De que matéria gosta mais?
- iii) Se fosse o professor, o que faria diferente do que o seu professor de verdade faz?
- iv) O que os pais e professores dizem sobre os jogos eletrônicos?
- v) Acha que o jogo te ajudou na escola?
- vi) Os jogos do GTA apresentam diferenças em relação às atividades escolares? Se sim, cite quais.

Considerações finais.

O que se pretende, com esta reflexão, é tentar relacionar a prática dos games na contemporaneidade com o aprendizado no ambiente escolar, de forma a articular videogames e multiletramento crítico que sabemos ser um grande desafio, um

território a ser conhecido e explorado ao invés de ignorá-lo possibilitando a construção de um repensar esperançoso em torno desses artefatos culturais na escola.

Assim, desejou-se propor um estudo para entender os sentidos dos quais os adolescentes dão ao videogame. Partindo da necessidade de vencer o preconceito que há ao se tratar desse assunto nos ambientes escolares, pois, é um artefato visto apenas como lazer e descanso para os professores, desconsiderando o que se baseia na literatura vigente, o fato de os jogos transmitirem valores culturais e consentem visões de mundo específicas. São ótimos exemplares de como ensinar, desencadeando transformações no sujeito, trata-se de um território multifacetado, onde os adolescentes podem encontrar numerosas possibilidades de aprendizado. O caminho a ser percorrido pelas escolas é longo, para se chegar ao conhecimento como, por exemplo, a prática de uma segunda língua para a resolução das atividades trazidas nesses jogos. O jogo possibilita ao jogador uma influência direta sobre eventos que ocorrem à sua volta, é um ambiente único, de modo geral, livre de preconceitos, todos podem participar, sem distinção classista, racial ou sexista, na qual as únicas coisas que importam são a sua habilidade e a superação.

Partindo da premissa de que os jogos são manifestações culturais e refletem momentos históricos, passado e futuro, pois todo jogo tem seu contexto-histórico social, acredito que é possível incorporar os conhecimentos pedagógicos dentro dessa mídia, discutir crenças, ideologias, problematizar questões sociais, partindo de uma perspectiva social crítica, ética e democrática. Problematizar questões sociais refletidas nos games como acolonialidade de poder, discriminação classista, sexista, religiosa, questões de diferenças, enfim, empossar desse momento de imersão que o jogo permite e fazer com que o adolescente pense, reflita, dialogue com os acontecimentos da nossa história. Para promover a reflexão crítica é necessário que as práticas educacionais extrapolem os limites da aprendizagem e, dentro do possível, explicitem as multiplicidades (conflituosas ou não) de visões de mundo, das concepções políticas e das práticas cotidianas dos diferentes grupos que constituem o universo social mais amplo no qual os educandos estão inseridos. No entanto, para que essa interpelação frente ao videogame seja possível, é preciso compreender, inicialmente, como se dá a interação e a construção de sentidos nesse território aberto, sem limites, híbrido, multimodal em que a palavra de ordem é a superação. Contudo, mais que um resultado final, fechado, porque sempre há uma segunda chance, um recomeçar do fazer diferente, uma oportunidade de utilizar novas estratégias para resolver problemas que surgem continuamente, o que nem sempre acontece na vida real.

Referências.

Canclini, N. G. (2013). *Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: Edusp.

Cope, B.; Kalantzis, M. (2000). *Multiliteracies. New London Group (COR)*: Routledge.

- Flick, U. (2009). *Introdução à pesquisa qualitativa*. Tradução Joice Elias Costa, 3. ed. Porto Alegre: Artmed.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave/Macmillan.
- _____. (2004). *Situated language and learning: A critique of traditional schooling*. London: Routledge.
- Magnani, L. H. (2008). *Virando o jogo: uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico*. Campinas. Dissertação (Mestrado em Linguagem e Tecnologias do programa de Linguística Aplicada) – UNICAMP.
- Santaella, L. (2003). *Intersubjetividade nas redes digitais*. Repercussões na educação. In: PRIMO, A. (Org.). *Interações em rede*. 1 ed. Porto Alegre: Sulina, v. 1, p. 33-50.
- _____. (2007). *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus.
- Sibilia, P. (2012). *Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão*. Tradução Vera Ribeiro. Riode Janeiro: Contraponto.
- Silva, D. P. (2013). *Jogo de interface textual: práticas de letramento em MUD*. In: ROJO, R. (org.) *Escol@ Conectada – Os multiletramentos e as TICs*. São Paulo: Parábola.
- Soares, M. (2003). *Letramento: um tema em três gêneros*. 3ª. Ed., Belo Horizonte: Autêntica.
- Knobel, M.; Lankshear, C.A.(2007). *New Literacies Sampler*. New York: Peter LangPublishing, Inc.
- Lankshear, C.; Knobel, M. (2003). *New literacies: changing knowledge and classroom Learning* Buckingham: Open University Press.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens, vom Unprung der Kulturim Spiel*. Trad. João Paulo Monteiro. 4. ed. reimp. São Paulo: Editora Perspectiva.